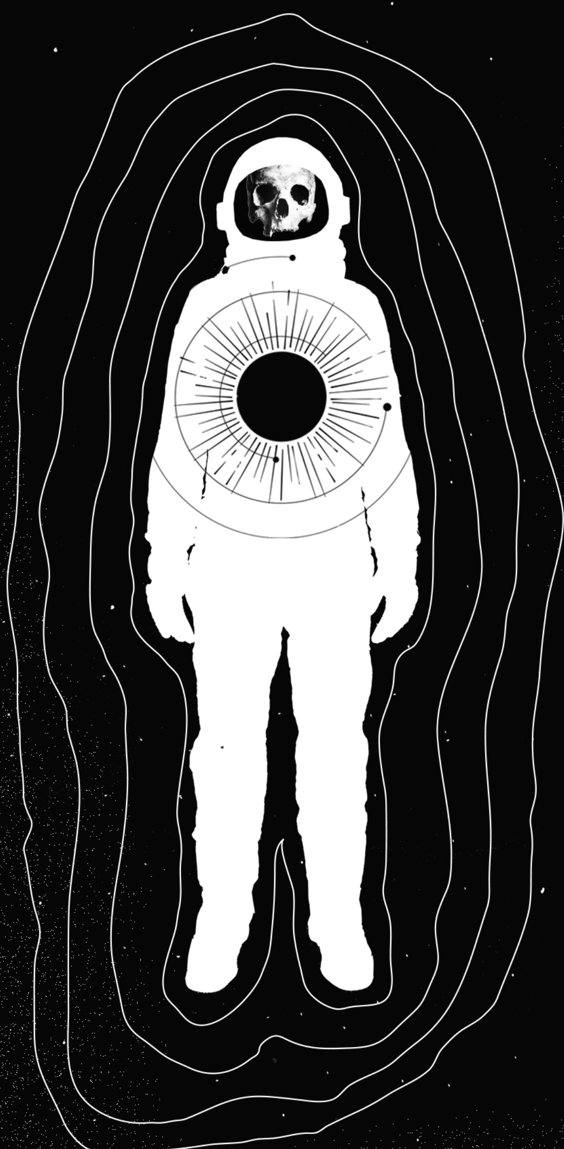
В СВЕТЕ
ПРИЗРАЧНОЙ ЗВЕЗДЫ



НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА НЕЙТА ТРЕМА

СОДЕРЖАНИЕ

Благодарности	1
Правила	2
Пример приключения	3-6
Пример подземелья	7-8
Бланк гекс-карты	9
Генератор локаций	10
Записи и зарисовки	11-12
Пример игры	13
Лист персонажа	14

Спасибо, что обратили внимание на эту игру.

Пожалуй здесь нет ничего оригинального, и любая умная идея украдена из других гораздо более лучших игр, таких как **Dungeon Squad** Джейсона Морнингстара, **Knave** Бена Милтона, **The Black Hack** Девида Блэка и прочих, которые я не могу вспомнить.

Этот сеттинг имеет слабое отношение к реальной науке. Скорее всего, солнце в конце концов сожжет весь свой водород, а затем расширится до красного гиганта и в конечном итоге превратится в тусклый белый карлик. Белый карлик будет гореть вечно, ну, по крайней мере, дольше, чем вселенная существовала до сих пор. Эта временная шкала составляет каджиллионы лет, и за это время может произойти любое количество технологических и эволюционных изменений. Так что пусть ваше воображение разгуляется, в какие бы странные места оно вас не завело, и главное - получайте удовольствие.

Следите за обновлениями и другими продуктами на сайте ***HighlandParanormalSociety.com***

Перевод и верстка **Борис Годунов**

В СВЕТЕ
ПРИЗРАЧНОЙ ЗВЕЗДЫ

АВТОР: НЕЙТ ТРЕМ

Земля была покинута много веков назад во время экспансии красного гиганта. Теперь, тускло освещенный призрачным светом мертвого белого карлика, она лежит покрытая слоями эонов забытых цивилизаций. Из теплых марсианских городов-реакторов мусорщики нанимают нелегальный транспорт на землю, чтобы копаться в её недрах в поисках древних сокровищ. Там им предстоит иметь дело с призраками, машинами и странной жизнью, что развилась в давно покинутой колыбели человечества.

Игровой процесс

Мастер описывает ситуации, после чего игроки могут совершить ход - переместиться на 30 футов и выполняют действие. Если успех действия не определен, то игрок бросает соответствующий ситуации кубик. 4 или более - это успех. По усмотрению Мастера могут иметь место особые обстоятельства, такие как преимущества или помехи, что дают +1 или -1 к броску.

Создание персонажа

Начните с 3 ОЗ, 10 слотами инвентаря и 50 кредитами.

Распределите к4, к6, к8 между характеристиками:

Боец *(бой, физические похождения и т. п.)*

Исследователь *(скрытность, восприятие и т. п.)*

Учёный *(знания, механика и т. п.)*

Сражение

Чтобы успешно провести атаку или защититься от врага, игрок должен совершить успешный бросок Бойца. Бросьте кубик урона, когда кто-то успешно атакован. 0 ОЗ = смерть.

СНАРЯЖЕНИЕ	РАЗМЕР	ЦЕНА
Плазменный Фонарь *Излучает свет в радиусе 30 футов*	1	10
Лёгкое оружие *Наносит 1к4 урона при успешном броске Боя*	1	10
Тяжёлое оружие *Наносит 1к6 урона при успешном броске Боя*	2	25
Лёгкая броня *Увеличивает максимальные ОЗ на 1*	1	10
Тяжелая броня *Увеличивает максимальные ОЗ на 2*	2	25
Рацион *Утоляет голод в течении 2х дней*	1	5
Без-кислородный факел *Светит в радиусе 50 футов в течение 10 минут*	1	5
Клеточный бинт *Лечит 1к4 при успешном броске Науки* *Требует подзарядки в течение 12 часов после каждого использования*	2	30
50 футовая верёвка *Прочный трос из углеродного волокна*	1	5
Простой инструмент *Лопата, лом, отвертка и т. п.*	1	5

Прогресс персонажа

Получите уровень после доставки 5 сокровищ на Марс. Сокровища могут быть древними земными артефактами или древней инопланетной технологией. Увеличьте ОЗ на 1, увеличьте кубик одной из характеристик, получите 1 дополнительный слот инвентаря.
Порядок роста кубиков: к4-к6-к8-к10-к12.

Состояния

Такие условия как голод, интоксикация, болезни и истощение - дают -1 ко всем броскам.

Древние Инопланетные Технологии

По всей земле разбросаны загадочные образцы техники созданной инопланетными цивилизациями. Каждый образец древних инопланетных технологий занимает 2 слота в инвентаре и продается на Марсе за 200 кредитов. Инопланетная техника требует перезарядки в течении 24 часов после каждого использования.

Маяк: испускает яркий столб света шириной 2 фута в течение 10 минут. Цвет света может быть изменен перед каждым использованием.

Маскировочное устройство: пользователь становится невидимым в течение 10 минут или до тех пор, пока не нападет на другое существо.

Кокон-стручок: создает куполообразную структуру шириной 10 футов из твердого хитинового материала, которая распадается через 8 часов. Конструкция имеет один вход с замком и поддерживает внутреннюю температуру 18 градусов Цельсия.

Экзо-броня: Черная хитиновая броня покрывает пользователя, давая ему +2 на любые броски защиты с параметром Боец. Растворяется через 10 минут.

Светящийся шар: создает небольшой плавающий шар света, который следует за пользователем в течение 1 часа. Освещает 50-футовую область.

Гравитационная мина: создает мгновенное нарушение гравитации в точке в пределах 60 футов от места срабатывания. Все существа в пределах 20 футов от точки срабатывания отталкиваются на 20 футов или подтягиваются к ней и получают 1к6 урона. Направление силы тяжести зависит от пользователя.

Гравитационный Реверсор: пользователь может изменить направление гравитации на себя в течение 10 минут.

Генератор голограмм: создает реалистичную голограмму в любом месте в пределах 40 футов от пользователя. Голограмма должна умещаться в 6-футовый куб и длиться 10 минут.

Увлажнитель воздуха: создает 40-футовое облако густого тумана.

Пиявочный пистолет: наносит 1к8 урона цели и исцеляет пользователя на ту же сумму.

Дыхательный фильтр: пользователь может дышать под водой, в ядовитой атмосфере и среде с низким содержанием кислорода в течение 30 минут.

Аппарат управления разумом: требуется бросок Учёного для использования. При успешном использовании цель будет подчиняться команде пользователя, которая не наносит ей прямого вреда.

Прерыватель движения: цель становится парализованной на 10 минут или до тех пор, пока не сделает успешный бросок Бойца.

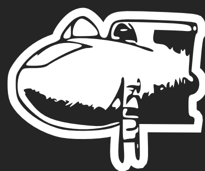
Плазменный ключ: отпирает любой механический или электрический замок.

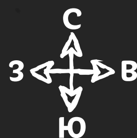
Возвращатель: перематывает время на короткий отрезок. Если он активирован сразу после действия, которое требовало броска, то кубик может быть повторно брошен.

Телепортер: пользователь может мгновенно телепортироваться в видимое место в пределах 50 футов.

Экспедиция на Землю - 1

ПРИМЕР КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ





Это приключение использует гексагональную карту на предыдущей странице. Нет никакого сюжета или истории, которым игроки должны были бы следовать. Когда вы, Мастер, представите им мир, и они отреагируют, появится история. Пустая гексагональная карта представлена на странице 9, чтобы вы могли создать свое собственное приключение. Вы можете использовать генератор локаций на странице 10, чтобы облегчить процесс наполнения мира.

Введение

Транспортный корабль приземляется в дюнах в центре карты. Пилот сообщает мусорщикам, что заберет их на этом же месте через неделю. Их работа состоит в том, чтобы исследовать местность и найти как можно больше ценных артефактов, прежде чем придет время уходить. Пять гексов являются местами с историей, описанными ниже. Когда мусорщики входят на гекс не являющийся именной локацией, используйте таблицу случайных встреч (стр. 6) дабы узнать, что они найдут. Чтобы пересечь гекс, потребуется целый день.

Расположение На Карте

1. Башня Астро-Лича

Астро-Лич Нергал когда-то был человеком, но благодаря науке и магии он превратился в могущественную нежить. Нергал повиливает гуманоидными тараканами (3ОЗ, 1к4 урона). Нергал заинтересован только в знаниях и предоставит мусорщикам комнату и пищу в обмен на древние книги или компьютерные детали. Вершина башни представляет собой съемную летающую тарелку, которую Астро-Лич планирует запустить в черную дыру, как только будут сделаны все необходимые расчеты.

2. Город Глорк

Разрушенный город Глорк населен воинственными обезьянами, что поклоняются гигантскому космическому слизняку, которого они называют Глорк Великий, Бог-Слизень-разрушения. Обезьяны посылают разведывательные отряды на поиски существ, предпочтительно людей, чтобы скормить их Глорку. Они часто сталкиваются с тараканами Астро-Лича и планируют осаду башни Астро-Лича. Город полон древних артефактов, которые обезьянам безразличны.

3.Кибернетический Монолит

Из больших динамиков звучит громкая музыка, а разноцветные огни вспыхивают головокружительными узорами по всей поверхности монолита. Гуманоидные тараканы танцуют под музыку и едят странные светящиеся грибы, которые растут в траве вокруг монолита. Рядом с вершиной монолита находится робо-глаз, который постоянно сканирует окружающую местность. Любой акт насилия карается лазерным залпом (урон 2к4) от металлического шара, который парит над монолитом. Эта строгая политика борьбы с насилием обычно заставляет обезьян Глорка (к их негодованию, потому что они любят музыку) держатся подальше. Здешние тараканы-либо свободны от службы Астро-Личу, либо бывшие слуги, вышедшие из-под контроля.

4. Чёрное озеро

Этот резервуар густой, маслянистой жидкости кишит пёсо-пираньями (2 ОЗ, 1 урон). Глубоко под поверхностью виден мигающий зеленый свет. Этот свет привлек внимание археолога-таракана Астро-Лича, доктора Квортека, который даст мусорщикам 2 артефакта, если они вернут ящик с аквалангом, который банда обезьян-рейдеров недавно украла из его лагеря. Обезьяны разбили лагерь в лесу к юго-востоку от озера. Мигающий огонек находится на панели управления большой бомбы, достаточно мощной, чтобы уничтожить весь гекс карты.

5. Зловещая Пещера

В выросшем кургане из древних обломков есть провал, ведущий вниз, под землю. Потревоженная грязь подразумевает, что кто-то недавно путешествовал по этому туннелю. Среди густых зарослей виднеется потертая вывеска с надписью "Океанариум Каддо". Густой, влажный воздух идет из туннеля. Этот проход ведет в **Затонувший Храм Пророка Кита**, описанный на странице 7. Вы можете использовать страницы для записей и сетку на странице 11, чтобы создать свое собственное подземелье.

Погода

Бросьте к12 на эту таблицу, когда мусорщики переходят на новый гекс, чтобы определить текущую погоду.

1-3) -6°С. Небо затянуто розовыми облаками.

4-5) -26°С. Ясное небо, неоновое северное сияние.

6-7) -1°С. Сильный ветер. Клубящиеся синие облака.

8) 7°С. Легкий дождь из светящихся облаков.

9) -9°С. Из темно-бордовых облаков падает мелкий град.

10-12) 15°С. Идеально круглые облака движутся независимо от направления ветра.

Неписи (NPC)
Ниже приведены некоторые из известных NPC (неигровых персонажей) в этом регионе.

Нергал Астро-Лич
Нергал устал от этой реальности и планирует достичь других измерений, совершив путешествие через черную дыру. Ему еще нужно провести кое-какие исследования, прежде чем он будет готов к путешествию. Уйдя, Нергал оставит свою башню и ценные артефакты, так манящие мусорщиков со всей округи. Нергал высокомерен, отчужден и может стрелять молниями из их рук. 30 ОЗ, урон 2к6.

Доктор Квотек
Главный археолог Нергала, гуманоидный таракан Квортек, пытается выяснить, что находится на дне Черного озера. Его лагерь населён и другими тараканами 4к4. Доктор Квотек приветлив и склонен к каламбурам. 6 ОЗ, урон 1к4.


Док. Квортек

Вождь Рузар
Рузар-предводительница обезьян Глорка. Она ненавидит Нергала и хочет разрушить башню Астро-Лича и править всеми тараканами. Рузар позволит мусорщикам свободно исследовать город Глорк, если они помогут ей разрушить башню. Но ей нелегко договориться об этом, ибо обычно она нападает на людей, прежде чем говорить с ними. Рузар знает, что космический слизняк Глорк-просто тупой слизняк, но именует его Богом, чтобы держать прочих обезьян в узде.

Слава Великому, Богу-слизняку разрушения
Глорк-это 25-футовый космический слизняк с широкой округлой пастью, полной острых как бритва зубов. Его держат прикованным на городской площади Глорк-Сити. Обезьяны скармливают людей и других существ слизняку, чтобы сохранить его благосклонность к ним.

Имена обезьян: Малзорк, Гархо, Дагум, Сомат, Рука, Молор, Кавут, Тарчу, Балука, Тукагро, Мальрик, Нолук, Базко.

Имена тараканов: Квебек, Бадубек, Думбшит, Ульмшо, Базпук, Ксанви, Хачи, Мидзухо, Гойо, Кайка, Кварджи.


Вождь Рузар

К20 Случайные Земные Артефакты

1. Книга
2. Гибкий диск
3. Упаковка конфет
4. Часы
5. Журнал
6. Кукла
7. VHS кассета
8. Мелки
9. Солнцезащитные очки
10. Зубная щётка
11. Ноутбук
12. Мобильный телефон
13. Микрочип
14. Браслет
15. Маска На Хэллоуин
16. Бутылка вина
17. Труба
18. коробка для завтрака
19. Футбольный мяч
20. Твинки

К12 случайных встреч

1. 1к6 Слизняков
Космические слизни размером с кошку, которые пытаются съесть любое живое существо, которое им попадётся. Каждый из них имеет 2 ОЗ. Укус наносит 1к2 урона. Если их не беспокоить, они в конце концов уползают обратно в свое логово, где обитает Мать-Слизняк.

2. Лунный Жрец
Лунный жрец каким-то образом сумел выживать на земле в течение многих лет, занимаясь странными ритуалами и исследованиями. Хотя многое из того, что он говорит, звучит как чепуха, он поделится с мусорщиками слухами. Жрец будучи в хорошем расположении духа, будет молиться о благословении мусорщиков, давая им +1 на их следующем броске.

К6 Слух

1) Мать-слизняк обитает в развалинах древней библиотеки. Некоторые книги все еще целы.

2) Робот говорил мне о городе зверей глубоко под землей, в огромной теплой, влажной пещере.

3) Если вы видите высокого человека, одетого во все черное, за исключением неподвижного, бледного лица, не тревожьте его, вам не нужно его внимание.

4) Здешние люди собирали солнечный свет. Он все еще дремлет в некоторых из их машин.

5) Тепло-это все, что нужно на этом камне. Теплое тело стоит целое состояние для ползающих здесь тварей.

6) Есть храм, построенный машинами, где их шестеренки молятся чему-то более древнему, чем звезды.

3. Легендарный Космический Кит
Можно увидеть огромного космического кита, парящего высоко над головой. Никто не знает, откуда он взялся и куда исчезает. Его одинокий красивый зов является серьезным испытанием для людей и заставляет их осознавать свою смертность и скоротечность красивых вещей теряющихся в неумолимом потоке времени. В конце концов он исчезает через червоточину.

4. Робокот
Чей-то древний питомец мяукает и трется своим искусственным мехом о ноги мусорщиков. Если следовать за ним, то он ведет к разрушенному бункеру, содержащему 1 тяжелую броню, 2 легких оружия и плитку шоколада (ценное сокровище на Марсе).

5. 1к4 Рыцарей Пауков
Луковидные сочащиеся гуманоиды-разведчики из какого-то отвратительного подземного царства скачут на пауках вооружённые примитивными копьями. Копье наносит урон 1к2. Укус паука наносит 1 Урон и 50% вероятность заражения болезнью. Каждый из них имеет 3 ОЗ.

6. Робот уборщик
Этот робот был запрограммирован на уборку, он будет распылять давно опустевшую бутылку чистящего средства на визоры мусорщиков и протирать их сухой, полуистлевшей тканью. Робот может быть перепрограммирован для выполнения других действий.

7. Призрачные Видения

1) Процессия фигур в черных одеждах несет ядерную боеголовку на носилках. В конце концов они исчезают.

2) Игра в бейсбол приостановлена, пока игроки ищут пропавший мяч. Если мусорщики принесут им бейсбольный мяч и последуют за видением, оно приведет их к клубу с ценными спортивными сувенирами.

3) Долговязая фигура в чёрном следует за мусорщиками, держась в тени и прячась за углами. Если мусорщики попробуют приблизятся к нему, он исчезнет.

4) Мужчина в твидовом костюме, котелке и маленьким черным саквояжем в руках подходит к мусорщикам и проводит им мед-осмотр. Он кладет им на грудь стетоскоп, заглядывает в уши и бьет молоточком по коленям. Любой раненый исцеляется на 1 ОЗ.

8. 1к6 Мусорщиков-конкурентов
Они осторожны, но не проявляют открытой враждебности. Но они заинтересованы в любом сокровище, которое есть у партии, и хотели бы заполучить его, либо путем недобросовестной сделки, обмана или возможного насилия. Каждый из них имеет 3 ОЗ и может нанести 1к4 урона.

9. 1к6 Боевых обезьян
Одетые в грубые шипастые доспехи, эти обезьяны очень территориальны и считают человеческую плоть деликатесом. Они любят музыку и боятся огня. Они имеют 4 ОЗ и наносят 1к4 урона.

10. 2к4 Грибных Звездных Гоблинов
Покрытые грибком инопланетяне, прилетевшие на землю на заблудшем метеоре. 2 ОЗ, 1 Урон. Облаком ядовитых спор взрываются их тела, когда они умирают и с вероятностью 50% получения болезни. Они любят блестящие предметы и философию.

11. Древний голо-киоск снабженный ИИ
Эта древняя компьютерная программа когда-то была своего рода справочным бюро или информационной службой для древних землян. Он выглядит как светящийся, полупрозрачный, гуманоидный цыпленок в смокинге. Эоны цифровой энтропии сделали его склонным к сбоям, но он будет делать все возможное, чтобы ответить на любые вопросы, которые ему задают. Мастер может придумать свои собственные ответы или использовать реальный ИИ, такой как Siri, Alexa или Google, чтобы ответить на вопросы персонажей игрока.

12. Робо-Бандит
Робот, одетый в неоновую одежду с большим количеством бахромы и широкополой шляпе. Запрограммирован грабить всех, кого встретит, и есть все, что украдет. Он любит шутки в духе "твоя мама" и легко поддается уговорам в шутливых баталиях. Также запрограммирован давать прогноз погоды по команде, но эти отчеты очень неточны. 4 ОЗ, 1к6 урона.

Образец Подземелья

Затонувший Храм Пророка Кита
В древние времена это был аквариум, куда люди приходили посмотреть на редких морских существ. Теперь он глубоко погрузился под землю. Извилистый туннель ведет от поверхности и приводит к **Комнате 1.** Воздух теплый и влажный, на стенах и полу растут водоросли. Слышен шум волн.

Комната 1
На северной стене выцветшая фреска с изображением мультяшных морских существ. Небольшая касса стоит возле двери с турникетами у восточной стены. Лоток близ кассы содержит зонты Медузы с серпантинами в виде щупалец. Старый опустевший торговый автомат скрывается в дверном проеме возле южной стены.

Комната 2
Крупные улитки питаются водорослями в разбитых аквариумах. **Гарв**, человекоподобная морская свинья (4 ОЗ, урон 1к4), собирает светящуюся слизь улиток в банки.

Комната 3
Большая пещера с белым песчаным пляжем и морем, уходящим в темноту. Большой светильник, свисающий с потолка, имитирует солнечный/лунный свет. Роботы 2к6 стоят перед гуманоидной косаткой, восседающей на троне, и все поют песни китов в унисон. Косатка, **Олорп**, расстроена тем, что некоторые из ее роботов-фанатиков стали последователями **Техас** - психической медузы. На стене позади трона стоит гравитационная машина, которая управляет интенсивностью приливов и отливов. Ниже по пляжу, 1к6 людо-тараканов сёрфят по волнам. Под морем находится деревня гостеприимных человекоподобных морских свиней. Они будут кормить посетителей закусками из морских водорослей. Они не любят роботов и любят смотреть, как их сминают волны. У них есть 2 артефакта, похороненных на пляже, Лавовая лампа и учебник океанографии.

Комната 4
Финкмар, обезьяна в смокинге и цилиндре, сидит на покрытой ракушками скамейке и пишет заметки в блокноте при свете флуоресцирующих грибов. Он занимается исследованиями для своей будущей книги о происхождении китов. Он считает, что они являются потомками инопланетян, которые колонизировали Землю, когда она была покрыта океанами.

Комната 5
В центре комнаты выставлен скелет большой белой акулы. Вдоль стен выстроились скамейки в форме раскладушек.

Комната 6
1к6 Грибных Звездные Гоблинов играют на игровой площадке оформленной в океанской тематике, изображают всадников на морских коньках, катаются на горках и качелях выполненных в виде кораллов и затонувших кораблей.

Комната 7
Косяки разноцветных рыбок плавают в большом неповрежденном аквариуме. Его работу поддерживают морские свиньи из **Комнаты 3**, которые ежедневно кормят рыбок.

Комната 8
2к4 роботов (3 ОЗ, урон 1к6) поклоняются **Техас**, большой плавающей медузе (12 ОЗ, урон 1к8). Электрические разряды **Техас** держат роботов в экстатическом ступоре. **Техас** - телепат и хочет, чтобы к его электро-духовной нейро-сети присоединилось больше роботов.

Комната 9
Длинный коридор, тускло освещенный фосфоресцирующим кораллом, выросшим вдоль стен. В коридоре много маленьких шкафов. Бросьте к6, когда шкаф открывается в первый раз.

1) Древний земной артефакт.
2) Человеческий скелет, запутавшийся в водорослях.
3) Сердитый кото-скат (3ОЗ, урон 1к4).
4) Человек-морская свинья под кайфом от морского гриба.
5) Обгоревшие останки робота.
6) Улитки питаются водорослями.

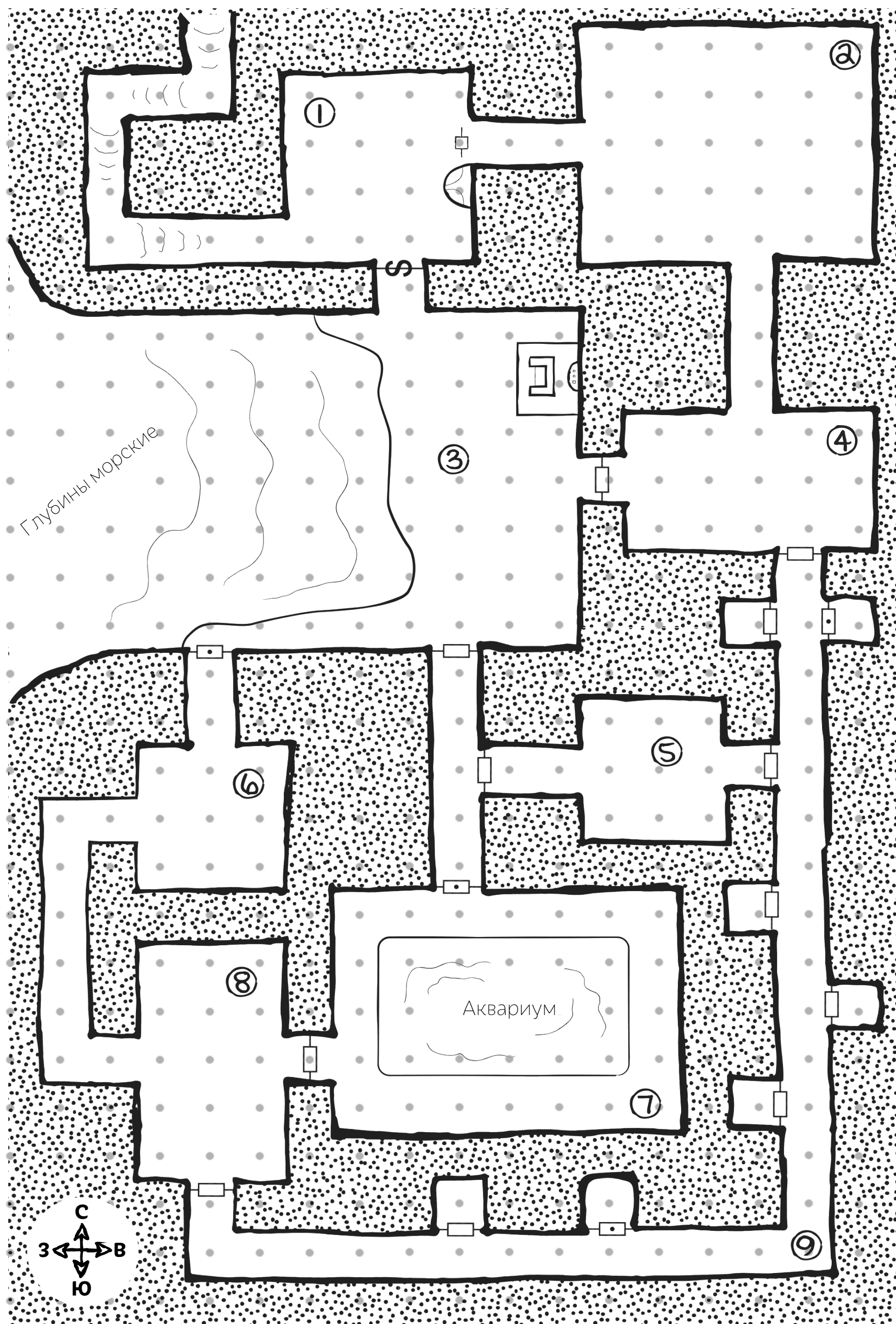
Блуждающие Монстры
Бросьте, когда партия топчется на месте, шумит, бродит взад и вперёд или если вы просто хотите дать им что-то, с чем можно иметь дело.

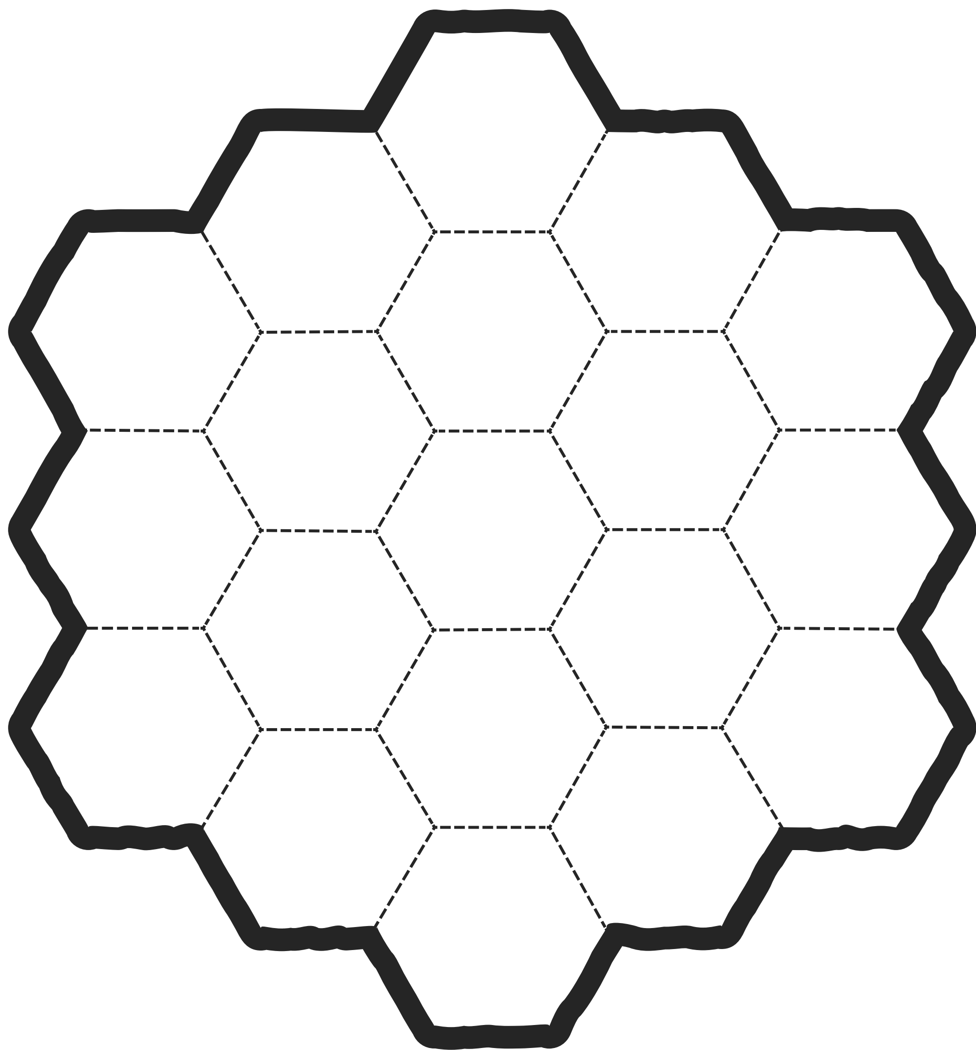
1) 1к6 Люди Морские Свиньи
2) 1к4 Акульи Летучие Мыши (1ОЗ, урон 1)
3) Гигантский Краб (8ОЗ, урон 1к6)
4) 1к4 Боевых Обезьян (4ОЗ, урон 1к4)
5) Моллюск Мутант (6ОЗ, урон 1к6)
6) 1к4 Роботы-фанатики (3ОЗ, урон 1к6)

Таблица Реакций (опционально)
Бросьте 2к6, чтобы увидеть, как реагируют на мусорщиков монстры:

2) Немедленная Атака
3-5) Враждебно, возможна атака
6-8) Неуверенно, монстры в растерянности
9-11) Мирно, монстр уходит или рассматривает предложения
12) Восторженная дружба

Потайная дверь
Незапертая дверь
Запертая дверь


1
2
3
4
5
6
7
8
9
S
Глубины морские
Аквариум
С
З
В
Ю



К12 Генератор локаций

Бросьте к12 в каждом пункте следующего списка, чтобы создать еще несколько странных событий, с которыми могут столкнутся ваши мусорщики.

Место

1. Заброшенный торговый центр
2. Разбившийся космический корабль
3. Древний разрушенный парк развлечений
4. Небоскреб, что каким-то образом все еще уцелел
5. Подземная станция метро
6. Обсидиановая пирамида
7. Массивная башня, сделанная из странного органического подвижного материала
8. Лабиринт из сваленного мусора
9. Трущобы, плывущие по черному озеру
10. Сверкающий хрустальный замок
11. Трейлерный парк с привидениями
12. Густой лес из синих лающих деревьев с большими черными листьями

Населённое

1. Веселые гуманоидные кальмары
2. Грубые человекоподобные насекомые
3. Чувствительные телепатически улитки
4. Дети с совершенно черными глазами
5. Луковичные сочащиеся соками гуманоиды и их паучьи скакуны
6. Щегольские говорящие обезьяны
7. Зловонная, разумная, плотоядная растительность
8. Племя роботов дробильщиков
9. Обезумевшие марсианские мусорщики
10. Племя людей изгоев
11. Грибные звездные гоблины
12. Община роботов-монахов

Стремящиеся

1. Обмен органического материала на древние земные артефакты
2. Пойте странному божеству
3. Поработить все живое
4. Рассказывать и слушать анекдоты
5. Есть людей
6. Принести человека в жертву странному божеству
7. Путешествие на Марс
8. Защитить свою территорию от чужаков
9. Запустить ядерную ракету на Луну
10. Бросить вызов противникам в напряженных соревнованиях по брейк-дансу
11. Кормить человеческими мозгами, заточённого, злого космического слизня
12. Станьте свидетелями долгожданного цветения гигантского звездного цветка



Записи и Зарисовки



Пример игры

Мастер: Из дальнего конца туннеля, позади вас, доносятся крики мутантов, они все еще преследуют вас. Перед вами открытая решетка, а за ней лестница ведущая наверх, вы можете видеть тусклый свет солнца, льющийся сверху.

Мусорщик Девик: Поверхность! Уходим!

Мусорщик Роуз: Я хочу попытаться закрыть эту решетку позади нас.

Мастер: На стене рядом с решеткой повреждённая панель управления, из нее торчат провода. Сделайте бросок Учёного, чтобы попытаться устранить неисправность с помощью куска проволоки. Вы слышите, как воющие мутанты приближаются.

Мусорщик Джен: Я готовлю свой тяжелый бластер и продолжаю следить за туннелем позади нас.

Мусорщик Роуз: Хорошо, у меня есть к8 на Ученом. *Бросает к8* я получил 5!

Мастер: Успех! Провода искрятся, когда вы скручиваете их вместе, решетка начинает медленно опускаться. Внезапно из мрака туннеля выскакивают два мутанта и несутся к вам, вы слышите, как в темноте позади них приближаются другие. Что вы делаете?

Мусорщик Джен: Я стреляю из бластера в ближайшего мутанта. У меня есть к6 в Бойце *Бросает к6* Ага, 4!

Мастер: Ты попал! Бросай урон.

Мусорщик Джен: *Бросок к6* 3 урона.

Мастер: Ты сбиваешь мутанта с ног. Дьявол, Роза, что ты делаешь? Решетка на полпути вниз, и другой мутант вот-вот прыгнет на тебя. Вы можете различить еще больше фигур, приближающихся из глубины туннеля.

Мусорщик Девик: Я хватаюсь за решетку и пытаюсь опустить ее быстрее.

Мусорщик Роуз: Я стреляю из пистолета в мутанта.

Мастер: Ладно, оба этих броска Бойца.

Мусорщик Девик: *бросает к6* Я получил 4!

Мусорщик Роуз: *бросает к4* У меня 1.

Мастер: Выстрел розы не попадает в мутанта, когда он прыгает на неё с длинными изогнутыми когтями, готовыми к удару. К счастью, решетка опускается вниз до конца, прежде чем мутант добирается до вас. Мутант начинает бить по решетке, и вскоре к нему присоединяются другие мутанты. Дверь трясется и прогибается под их ударами. Не похоже, что она долго продержится.

Мусорщик Джен: Бежим наверх.

Мастер: Лестница выводит вас на поверхность. Вы оказываетесь на тротуаре. Вы видите вокруг себя разрушенные остовы древнего земного города. Слева и справа от вас тянется улица, усеянная разбитыми старыми земными машинами, частями разрушенных зданий и прочим мусором.

Мусорщик Девик: Я хочу определить наше местоположение и направление к месту встречи.

Мастер: Это будет бросок исследователя.

Мусорщик Девик: Да, и у меня есть компас в инвентаре.

Мастер: Отлично, это добавит +1 к твоему броску.

Мусорщик Девик: *бросает к8* это 4 плюс 1, так что всего 5.

Мастер: Используя свой компас и глядя на положение звезд, вы можете определить, что ваш базовый лагерь находится на востоке. Восток находится справа от вас.

Мусорщик Роуз: Ну что ж, пойдем туда, побыстрее.

Мастер: Дорога ведет из разрушенного города и в конце концов исчезает под грязью и камнями, когда вы входите в скалистую местность усеянную густым лесом. Вы узнаете странные скальные образования и низенькие деревья с большими плоскими черными листьями и понимаете, что находитесь недалеко от лагеря. Вы слышите шум впереди, доносящийся из-за линии деревьев, с позиций вашего базового лагеря и места встречи.

Мусорщик Девик: Я крадусь на звук, чтобы посмотреть, что это такое. *Совершает бросок Исследователя* И меня 6!

Мастер: Сквозь деревья вы видите дюжину обезьян облаченных в грубые боевые доспехи, осматривающих ваш лагерь. Большая горилла в красном шипастом шлеме хрюкает и говорит - "Пахнет человеками, в моем королевстве! Найдите приблуд и скормите их Великому Глорку!" - Еще четыре обезьяны выходят на поляну, таща на цепи большое червеобразное существо с широкой округлой пастью, полной острых как бритва зубов. - "Найдите их!" - Кричит горилла на других обезьян. Затем она поворачивается к извивающемуся существу и говорит - "Мы принесем тебе этих людей, о Глорк Великий, жертву, чтобы накормить тебя! Да здравствует Глорк, Бог-слизняк разрушения!" - Другие обезьяны отвечают в унисон: "Да здравствует Глорк!" - и разбиться на группы по 2, чтобы начать охоту на людей. 2 обезьяны начинают двигаться в вашем направлении. Вы все еще прячетесь за деревьями, что же вы будете делать?

Мусорщики: ...

Мастер: Что?)

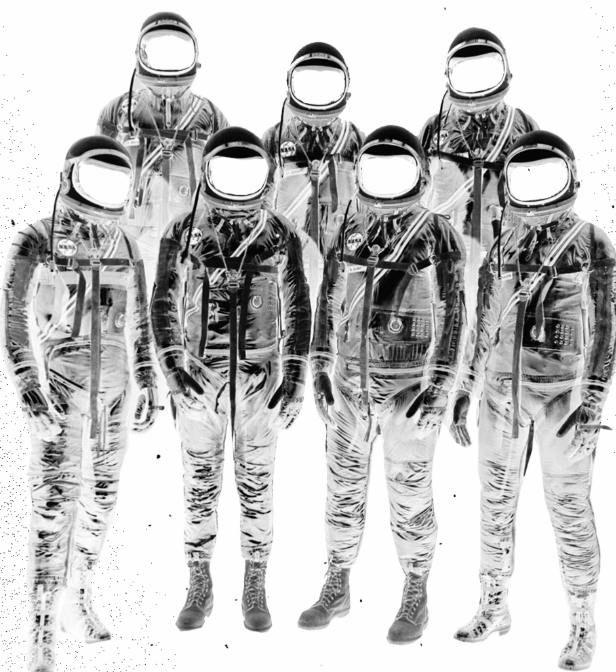


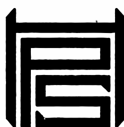
БОЕЦ	ПОРТРЕТ	УРОВЕНЬ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ		ТЕКУЩИЕ ОЗ
УЧЁНЫЙ		МАКС ОЗ
	ИМЯ:	

ИНВЕНТАРЬ

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______
6. ______
7. ______
8. ______
9. ______
10. ______
11. ______
12. ______
13. ______
14. ______
15. ______
16. ______
17. ______
18 ______
19. ______

КРЕДИТЫ: ______





HIGHLAND PARANORMAL SOCIETY